Varning: till ägare av TV-apparater av projektionstyp!

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret och markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik att spela ofta eller under en längre tid på TV-apparater av projektionstyp (med storbildsskärm).

Epilepsivarning

Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.

En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspelet.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

Försiktighetsåtgärder vid användning

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.



INNEHÅLL

 SPELETS KOMMANDON

Detta avsnitt beskriver de olika kommandon som krävs för att ställa in och spela spelet. De tre vanligaste spelkontrollerna och deras kommandon visas och du kan knyta spelkontrollens knappar/tangenter till valfria kommandon (för mer information, se *Spelkontrollinställning* på sidan 7).

Allmänt

Manöver	Gravis™ GamePad Pro™	Microsoft® SideWinder™ GamePad	Tangentbord
Flytta markerad spelare/efterträff	Styrspak	Styrspak	Piltangenter
Passa bollen/passnick/ glidtackling/ spring mot bollen	Knapp **1**/**Röd**	**A**	S
Långboll/fottackla	Knapp **2**/**Gul**	**B**	A
Skjuta/nicka	Knapp **3**/**Grön**	**C**	D
Starta turbopaket	Knapp **4**/**Blå**	**X**	W
Spurta	Knapp **8**/**Nedre höger avfyrningsknapp**	**Vänster avfyrnings-knapp**	Shift
Byta spelare/specialare	Knapp **7**/**Nedre vänster avfyrningsknapp**	**Höger avfyrnings-knapp**	Q
Pausa spel/ Startknappen	Knapp **9**/**SELECT**	**START**	Mellanslag

Specialare

När du dribblar kan du trycka på specialarknappen för att komma undan hotande tacklare. Du kan också använda specialarknappen tillsammans med skjutknappen för att slå ett kraftfullt skott kallat **skorpionspark!** För att utföra en sådan spark trycker du på specialarknappen och skjutknappen samtidigt. Då flippar spelaren upp bollen i luften och slår en kraftfull spark.











Menykontroller

Manöver	GamePad Pro	SideWinder	Tangentbord	Mus
Markera menyalternativ	Styrspak UPP/NED	Styrspak UPP/NED	Piltangenter	Placera markör över alternativ
Bläddra mellan alternativ	Styrspak VÄNSTER/ HÖGER	Styrspak VÄNSTER/ HÖGER	Piltangenter	Vänsterklicka på pilar
Välj markerat alternativ	Knapp **1**/**Röd**	**A**	Enter	Vänsterklicka
Avbryt/återvänd till föregående meny	Knapp **2**/**Gul**	**B**	Esc	Högerklicka



INTRODUKTION

Livet är bra i LEGOLAND®. Du ska precis till att kliva in i kvalificeringsomgången för den uppskattade LEGO® Cup. Men stora förändringar kan hända snabbt – busiga Brickster och hans robotaktiga kumpaner, Bricksterbots, är tillbaka i gamla busaktiga takter – så se upp!

Nu är det upp till dig att samla ihop spelare till det bästa laget. Dina fotbollsäventyr kommer att ta dig till platser långt bort där du kommer att få möta och spela med LEGOLAND:s bästa fotbollsspelare. Vart kommer din slutliga finalmatch att ta dig?

Är du redo för utmaningen? Har du vad som krävs för att glidtackla en intergalaktisk anfallsspelare på Mars? Freddy Fit, din domare och kringströvande reporter, och alla goda människor i LEGOLAND räknar med dig. Så snöra på dig skorna, spänn fast dina benskydd och ladda upp för *Football Mania*!

För mer information om denna och andra produkter från LEGO, gå till www.lego.com/software

För mer information om andra spel från Electronic Arts™, gå till **www.sverige.ea.com**

Obs! Se den medföljande installationsguiden för teknisk information.



 SNABBSTART

Hoppa direkt in i en match utan att behöva bekymra dig om olika inställningar. Det här är en enstaka match för en till fyra spelare.

1. Välj SNABBSTART från huvudmenyn.
2. Välj vilka lag som kontrolleras av vem (för mer information, se *Spelkontroll* på sidan 13). Tryck på knapp **1** för att fortsätta.

   Obs! Du kan också ändra ditt lags formation (spelstil) (se *Formation* på sidan 13). Välj BEKRÄFTA och tryck på knapp 1 när du har valt lagets spelstil. Flytta sedan kontrollikonen tillbaka till cirkeln för lagval.
3. Tryck på knapp **1** för att starta spelet.

 STÄLLA IN SPELET

Du kan ändra vissa inställningar som påverkar matchspel, som till exempel svårighetsgrad, ljudvolym och önskade inställningar för din spelkontroll. I detta avsnitt förklarar vi de inställningar du kan ändra själv.

Ladda/spara en spelomgång

När du först startar *Football Mania* uppmanas du skriva in ett namn för spelomgången eller att ladda en tidigare sparad spelomgång. Använd styrspaken för att markera en tom plats för att spara ett namn. Bläddra sedan mellan bokstäverna för att skriva in ditt namn. Du kan också använda tangentbordet för att skriva in det. Tryck på knapp **1** för att spara namnet.

- Efter denna inledande sparning kommer dina framsteg i spelet att sparas automatiskt.
- Använd styrspaken för att markera en sparad spelomgång. Tryck sedan på knapp **1** för att ladda den.

Huvudmenyn



SNABBSTART	Detta är en enstaka, slumpvis vald match för en till fyra spelare (för mer information, se *Snabbstart* på sidan 5).
VÄNSKAPSMATCH	Precis som en Snabbstartsmatch men med den skillnaden att du kan bestämma olika alternativ innan matchen. Också för maximalt fyra spelare (för mer information, se *Vänskapsmatch* på sidan 11).
ÄVENTYR	Det kompletta äventyrsläget för *Football Mania* där du tävlar i olika turneringar under ditt sökande efter Brickster och LEGO® kvalificeringscup (för mer information, se *Äventyrsläget* på sidan 14).
SKICKLIGHETSZONER	Fotbollsträning där du lär dig spelets kommandon. Det är också här du kan låsa upp ytterligare spelare för att utöka ditt lag (för mer information, se *Skicklighetszoner* på sidan 16).
LEGO CUP	Ta dig an de tuffaste lagen från 32 länder från hela världen (för mer information, se *LEGO Cup* på sidan 15).
ALTERNATIV	Ändra spelets inställningar (för mer information, se avsnittet *Alternativmenyn*).
AVSLUTA	Lämna *Football Mania* och återvänd till Windows.

Alternativmenyn

Från Alternativmenyn kan du ändra dina inställningar för Ljud, Spelkontroll, Grafik och mycket annat.

Obs! Standardalternativen är skrivna med **fet** stil i denna handbok.



Ljudinställning

Ändra ljudvolymen för musik, ljudeffekter i spelet och talvolymen för de olika scenerna.



1. Använd styrspaken för att markera ett alternativ och justera skjutlisten för volymen.
2. Tryck på knapp **2** när du är klar att återvända till alternativmenyn.

Spelkontrollinställning

Bestäm konfigurationen för din spelkontroll eller tangentbordet. Alla manövrer kan knytas till valfria knappar. Använd styrspaken för att bläddra mellan kontrollalternativen överst på skärmen. Tryck sedan styrspak NED för att markera en manöver och motsvarande knapp eller tangent. Tryck på knapp **1** för att byta en knapp- eller tangentbordstilldelning. Tryck sedan på den nya knapp eller tangent du vill använda i stället och namnet visas på den valda platsen.

- Tryck på knapp **2** för att acceptera den nya kontrollkonfigurationen och återvända till alternativmenyn.
- Markera alternativet STANDARD och tryck på knapp **1** för att återställa alla knappar eller tangenter till deras ursprungliga inställningar.

Matchinställning

Använd styrspaken för att bläddra mellan de olika inställningarna för följande alternativ:

SVÅRIGHETSGRAD	Spela en **LÄTT**, MEDEL eller SVÅR match.
TURBOPAKET (Power-Ups)	Välj om turbopaket ska vara **PÅ**/AV.
MATCHLÄNGD	Ändra längden på matcherna till 4, **6** eller 8 minuter.

- Tryck på knapp **2** för att acceptera dina ändringar och återvända till alternativmenyn.

Avancerad grafik

Anpassa grafikinställningarna för att få bästa möjliga prestanda på just din dator. Förutom att välja grafikkort finns det fyra alternativ på denna meny. Vissa av alternativen kan skilja sig åt beroende på vilket grafikkort som används. Använd styrspaken för att ändra följande alternativ i denna meny:

SKÄRMLÄGE	Välj spelets upplösning. Standard är **640x480**. Inställningarna finns i 16 eller **32**-bitars färg.
ANTI-ALIASING	Bestäm hur mjuka kanterna på olika former visas på skärmen. Högre inställningar kräver mer avancerad dator.

SPELARDETALJER	Välj LÅG, **MEDIUM** eller HÖG beroende på din dators kapacitet. Högre detaljinställningar kan göra att spelet går långsammare på svagare datorer.
DETALJNIVÅ	Välj LÅG, **MEDIUM** eller HÖG beroende på din dators kapacitet.

- Tryck på knapp **2** för att acceptera dina ändringar och återvända till Alternativmenyn.

Ladda/spara

Använd styrspaken för att markera alternativen på denna meny. Tryck på knapp **1** för att välja:

LADDA	Ladda nya alternativ som du ändrat på Alternativmenyn.
SPARA	Spara nya ändringar som du ändrat på Alternativmenyn.
SPELFILER	Ladda spelomgångar, skapa ny speldata eller radera gamla spelomgångar.

 SÅ HÄR FUNGERAR SPELET

I detta avsnitt förklaras spelets regler enligt *Football Mania*. Du får också lära dig vad det är du ser på skärmen under en match och vad du kan göra under en spelpaus.

Regler för *Football Mania*

Översikt

Football Mania är ett roligt spel baserat på vanlig fotboll men med sex personer i varje lag. För att hålla spelet snabbt och roligt har vissa standardregler som gör spelet långsammare – som till exempel inkast och frisparkar – tagits bort.

Ur spel

Planen har en plasmavägg runt kanten. Spelarna kan inte röra sig över plasmaväggen och du förstår snart varför du inte bör försöka att göra det. Bollen studsar mot väggen och är alltid i spel för att garantera att tempot hålls högt och att spelet fortsätter.

Vid oavgjort

Om en match slutar oavgjort placeras bollen på planens mittpunkt och en extra period startar. Enligt sudden death-regeln vinner det lag som först gör mål. För matcher med längre speltid är övertiden längre än för matcher med kortare speltid.

Om inget lag gör mål under sudden death övergår matchen till ett annat nagelbitande avgörande – straffläggning. Vinnare är det lag som gör flest mål på fem försök. Om båda lagen är lika efter fem försök övergår matchen till sudden death-straffar. Lagen slår varsin straff. Om ett lag gör mål och det andra missar vinner laget som gjorde mål!

Förlora en match

I äventyrsläget för en spelare har du fyra valmöjligheter efter att du förlorat en match:

- Spela om matchen mot det lag som just vunnit.
- Spela mot något av de lag du redan besegrat.
- Redigera nuvarande lag (se *Redigera lag* på sidan 15).
- Avsluta och gå tillbaka till huvudmenyn genom att trycka på knapp **2**.

Matchmenyn

Det finns många olika symboler och ikoner på skärmen, både under en match och när du pausar.

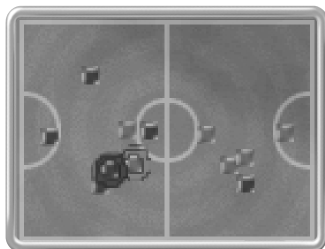


Matchtavla och timer

Matchtavlan och timern visas överst på skärmen. Matchtavlans och timerns utseende beror på i vilken miljö från LEGO® matchen spelas i.



Radar



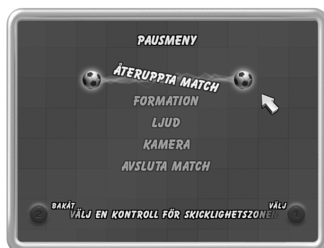
Radarn är en miniatyrversion av planen som ger dig information om spelarnas positioner för bägge lagen. Den är placerad längst ned på skärmen. Radarns form är samma som formen på planen.

Symboler för turbopaket

Turbopaketens symboler, som visas nere till vänster och höger på skärmen, anger vilka turbopaket som borta- och hemmalaget innehar. Indikatorerna ändras beroende på i vilken miljö från LEGO® matchen spelas i.

Pausmenyn

Tryck på Startknappen för att när som helst under en match öppna pausmenyn. Följande alternativ finns då att välja mellan:



ÅTERUPPTA MATCH	Fortsätt matchen.
FORMATION	Ändra den formation ditt lag använder på planen. Du kan inte byta spelares roller (till exempel kan du inte byta en målvakt mot en anfallsspelare). För mer information, se *Formation* på sidan 13.

LJUD	Ändra ljudets inställningar (för mer information, se *Ljudinställning* på sidan 6).
KAMERA	Byt kameravinkel (för mer information, se *Kamera* nedan).
AVSLUTA MATCH	Avsluta matchen och återvänd till menyerna.

Kamera

Välj en av sex olika kameravinklar att visa matchen från.

Kameranamn	Vinkel	Avstånd	Höjd
Sidlinje	Sidlinje	Medium	Medium
Himmel	Översikt	Långt	Hög
Närbild	Kortlinje	Nära	Låg
Widescreen	Sidlinje	Långt	Medium
TV	Isometrisk	Medium	Medium
Kortsida	Kortlinje	Medium	Medium

ÖVRIGA SPELLÄGEN

Medborgarna i LEGOLAND® vet hur man har roligt. Vad det handlar om är…ja, rekreation! De har många olika sätt att leka på, och det gäller även *Football Mania*! Förutom snabbstartläget, som beskrivs på sidan 5, finns det tre andra sätt att spela *Football Mania* på: Vänskapsläget, Äventyrsläget och LEGO® Cup-läget.

Vänskapsmatch

En vänskapsmatch är en enstaka match som kräver få inställningar och som är designad för en till fyra spelare. Det finns tre steg när du startar en vänskapsmatch:

1. Välj lag.

2. Välj plan.

3. Välj spelkontroll.



Välj lag

Använd styrspaken för att bläddra mellan de lag du vill ska vara med i matchen, även om ett lag ska kontrolleras av datorn. Du kan också välja ett lag du skapat själv eller skapa ett helt nytt lag. Markera ett av speciallagen och tryck på knapp 1 för att modifiera eller skapa ett eget lag. Om ett lag redan finns uppmanas du att antingen välja eller redigera det laget. Annars flyttas du till menyn Skapa ett lag (för mer information, se *Skapa lag* på sidan 14).



- När du markerar en lagknapp visas lagnamnet under.

  Obs! Allt eftersom du spelar dig igenom äventyrsläget (se *Äventyrsläget* på sidan 14) låses nya lag upp. Dessa lag läggs till listan i läget för Vänskapsmatch.

Knapparna är färgkodade på följande sätt:

Färg	Lag
Brons	Lag från äventyrsläget Utmaningen
Silver	Lag från äventyrsläget Jakten
Guld	Lag från äventyrsläget Rymdracet
Blå	Lag från äventyrsläget Rymduppgörelsen
Grön	Spelarlag från äventyrsläget
Röd	Egenskapade speciallag

- Tryck på knapp **1** för att välja ett lag.
- Det första lag du väljer är hemmalag och det andra bortalag.
- Tryck på knapp **1** för att acceptera dina lagval.
- Tryck på knapp **2** för att ångra ditt senaste val.

Välj plan



- Välj en plan genom att med styrspaken bläddra mellan de tillgängliga spelplatserna. Bakgrunden ändras för att visa vald spelplats.
- Tryck på knapp **1** för att välja och gå vidare till nästa meny.

  Obs! Allteftersom du spelar dig igenom äventyrsläget (se *Äventyrsläget* på sidan 14) låses nya planer upp. Dessa planer läggs till listan i läget för Vänskapsmatch.

Spelkontroll

Bara att välja lag avgör inte vilket lag du spelar för. Du måste välja det på denna meny. I ikonernas mittkolumn visas valbara spelkontroller – en eller flera beroende på antalet spelkontroller som är anslutna till din dator. Tryck styrspaken VÄNSTER eller HÖGER beroende på vilket lag du vill representera. Ditt slutval markeras. Byte av formation (spelstil) börjar med denna meny men beskrivs i följande avsnitt.

Formation

1. Efter att du valt lag på menyn Spelkontroll, tryck styrspaken VÄNSTER eller HÖGER en andra gång för att markera miniatyrplanen.
2. Tryck på knapp **1** för att komma till formationsmenyn. Det är på denna meny du bestämmer om ditt lags spelstil ska vara FÖRSVAR, BALANSERAD eller ANFALL. Planbilden ändras för att visa hur vald formation ser ut.
3. Efter att du valt formation, tryck styrspaken NED för att välja BEKRÄFTA, tryck sedan på knapp **1** för att fortsätta eller på knapp **2** för att avbryta och återvända till föregående meny.
4. Flytta tillbaka kontrollikonen till cirkeln för lagval och tryck sedan på knapp **1** för att fortsätta eller på knapp **2** för att avbryta och återvända till föregående meny.

Äventyrsläget

Äventyret börjar med den viktigaste turnering som någonsin spelats, kvalet till LEGO® Cup, där du kontrollerar valfritt lag. Om du är tillräckligt skicklig för att vinna kvalificeringscupen så vinner du en fantastisk trofé. Men äventyret slutar inte med det – detta är bara början! När tjuvaktige Brickster stjäl priset ur dina händer måste du ge dig ut på en resa för att få tillbaka det – en resa som kommer att ta dig till mystiska öar, snöiga dalar, medeltida slott…och alla möjliga tänkbara platser!

Äventyrets inställningar

Det finns tre steg du tar för att starta en match i äventyrsläget:

1. Skapa och redigera lag (se *Skapa lag* och *Redigera lag* på sidan 15).
2. Välj en plan (för mer information, se *Välj plan* på sidan 13).
3. Välj spelkontroll (för mer information, se *Spelkontroll* på sidan 13).

Skapa lag

När du valt ÄVENTYR från huvudmenyn visas menyn Skapa lag. Det är här du skapar ett lag bestående av sex spelare som ska delta i äventyrsläget. Använd styrspaken för att bläddra mellan tillgängliga lag. Fler lag blir tillgängliga allt eftersom du besegrar övriga lag i äventyrsläget.



- Tryck på knapp **1** för att välja ett lag och lista de spelare som finns i laget.

Bläddra mellan spelarna med styrknappen. När en spelare är markerad visas hans kapacitet i snabbhet, skytte, passning, tackling och målvaktsarbete. Tryck på **1** för att lägga till en spelare i laget. Fortsätt tills alla sex spelare har lagts till.

- Du kan ta bort spelare genom att välja den spelare som ska tas bort och trycka på knapp **1**.

Du uppmanas att döpa laget. Använd styrspaken för att bläddra mellan och välja bokstäver. Tryck på knapp **1** när du är klar.

- Lag skapade i äventyrsläget kan också användas i skicklighetszonerna (för mer information, se *Skicklighetszoner* på sidan 16).

Du kan ändra ditt lags utseende mellan matcherna i äventyrsläget och ersätta spelare i ditt lag med spelare från nya lag som blivit tillgängliga allt eftersom du spelar.

Redigera lag

Efter att du skapat ett lag kan du göra ändringar av det genom att välja REDIGERA LAG från nästa meny. Menyn Redigera lag är samma som du ser när du skapar ett lag. Följ samma instruktioner som när du skapar ett lag (för mer information, se *Skapa lag* på sidan 14).

LEGO® Cup

Det finns fem omgångar i LEGO Cup. I den första omgången deltar åtta grupper med fyra lag i varje (totalt 32 lag). Dessa lag spelar mot de övriga lagen i sin grupp (alla möter alla). När alla matcher spelats går de två bästa lagen från varje grupp vidare till nästa omgång.

Från andra omgången blir turneringen en enkel utslagningstävling (en förlust och du är borta). Den tredje omgången, eller kvartsfinalerna, spelas mellan vinnarna av de åtta matcherna från den andra omgången. Semifinalomgången spelas mellan fyra lag och själva finalen mellan de två bästa lagen.

Turneringsmenyer för LEGO Cup

Välj lag

På den första menyn du möter i LEGO Cup-läget väljer du vilket land du vill representera i turneringen. Använd styrspaken för att bläddra mellan lagen. Tryck på knapp **1** för att välja ett lag.



Efter att du valt ett lag har du följande valmöjligheter:

SPELA NÄSTA MATCH	Fortsätta till spelkontroll (för mer information, se *Spelkontroll* på sidan 13) och sedan till matchen.
VISA RESULTAT	Resultatmenyn visar hur många poäng varje lag vunnit. Poängsystemet ger 3 poäng vid vinst och 0 poäng vid förlust. Det finns inga oavgjorda matcher i LEGO Cup. Alla matcher använder vid behov övertid och/eller straffläggning för att bestämma en vinnare.

- Använd styrspaken och tryck sedan på knapp **1** för att välja ett bestämt lag för mer detaljerade resultat.

Samma alternativ visas mellan varje match.

- Alla gruppmatcherna i LEGO Cup (första omgången) spelas i gruppspelsarenan men det finns speciella arenor för kvartsfinal, semifinal och final.

Om du inte kvalat in till nästa omgång är du utslagen från tävlingen. Om du gått vidare visas alternativet SPELA NÄSTA MATCH.

Övriga LEGO Cup-omgångar

Menyerna för LEGO Cups andra omgång, kvartsfinal, semifinal och final ser ungefär likadana ut. De visar vilka lag som återstår och hur matcherna ska spelas.

När du trycker på knapp **1** går du vidare till din match. Efter en match återvänder du till dessa menyer för att se resultaten för alla matcher. Om du kvalar in fortsätter du till nästa omgång (gäller ej finalmatchen).

Skicklighetszoner

Det är här du finslipar din fotbollsskicklighet på att passa, skjuta, dribbla och tackla. Det finns sex zoner utplacerade i sex olika heltokiga miljöer men du kan bara spela dem efter varandra. Efter att du valt en skicklighetszon måste du välja en spelare och tilldela kontrollen för att kunna börja.



1. Grindutmaningen

Testad skicklighet: Dribblingar

Miljö: Stad av LEGO



Denna skicklighetszon börjar mitt på en byggarbetsplats med bollen vid dina fötter och säkerhetsgrindar i en cirkel runt omkring dig. Dribbla bollen genom varje grind då den röda lampan blinkar och försök att ta dig genom alla grindar. Du måste vara snabb eftersom du endast har den tid som visas på skärmen till ditt förfogande.

Även om du klarar en runda kan du inte slappna av – antalet grindar ökar för varje gång du lyckas. De blinkar dessutom i en slumpvis vald ordning för varje runda, så vägen är alltid annorlunda. Ju fler rundor du klarar av på tilldelad tid, desto fler poäng får du. När du klarar av zonen med 10 grindar blir en specialspelare som du kan använda i ditt lag tillgänglig (för mer information, se *Låsa upp spelare* på sidan 20).

2. Kaos i öknen

Testad skicklighet: Skytte

Miljö: Ökenfort

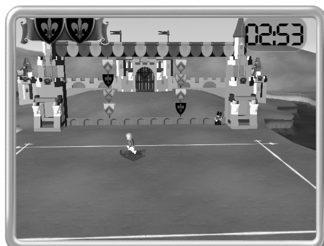


I denna zon måste du försöka stoppa Fortet LEGOREDO från att byggas upp genom att skjuta på det. Tegelstenar faller ned från himlen och byggs gradvis upp framför dig, och för att göra saken ännu värre så finns det en kanjon som separerar dig från fortet. Försök att försena fortets uppbyggnad så länge du bara kan. Du får poäng för all skada du tillfogar och för alla mål du träffar. Om du klarar av uppgiften låser du upp en specialspelare som du kan använda i ditt lag (se *Låsa upp spelare* på sidan 20).

3. Snurra sköldarna

Testad skicklighet: Passningar

Miljö: Tornering



Här finns det stolpar med sköldar staplade ovanpå. Varje sköld har sitt eget utseende eller färg. Du måste matcha sköldarna på stolparna med sköldarna som visas uppe till vänster på skärmen. För att göra detta, passa bollen till sköldarna som, när de träffas, snurrar runt och passar tillbaka bollen. Skölden försvinner och stapeln med sköldar flyttar nedåt. När mönstret är kopierat försvinner alla fyra sköldar från stapeln och en ny serie sköldar dyker upp. Du får poäng för alla kompletta uppsättningar du matchar. Klara av nivån med sex stolpar så låses en specialspelare upp och läggs till ditt lag (för mer information, se *Låsa upp spelare* på sidan 20).

4. Galna mumier

Testad skicklighet: Tacklingar

Miljö: Mumiegrav



I den här zonen springer galna mumier runt på skärmen och dribblar bollar! Du måste tackla dem och ta bollarna innan de når dina vänner längst ned på skärmen. När du lyckas med en tackling, förlorar mumien bollen och försvinner i ett rökmoln. Vissa mumier uppför sig på andra sätt.

Om fem mumier når slutet av graven kommer du inte att gilla konsekvenserna men om du lyckas försvara graven får du poäng. Kan du skydda graven från mumierna vinner du, och en specialspelare låses upp och läggs till ditt lag (för mer information, se *Låsa upp spelare* på sidan 20).

5. Skydda skatten

Testad skicklighet: Försvarsspel

Miljö: Piratdocka



Här skjuter pirater kanonbollar från skärmens överkant mot dina guldhögar längst ned på skärmen. Du måste stoppa kanonbollarna med nickar, volleyskott eller kroppsblockeringar innan guldet förstörs. Det finns flera kanoner och de börjar skjuta så fort piraterna tänt dem. Om allt ditt guld förstörs så är spelet över. Skydda din skatt för att låsa upp en specialspelare till ditt lag (se *Låsa upp spelare* på sidan 20).



6. Skicklighet och kyla

Testad skicklighet: Allmän fotbollsskicklighet

Miljö: Islandskap



Freddy Fit ger dig en serie uppgifter att ta hand om i den här zonen. Du har begränsat med tid på dig att utföra rörelser, använda turbopaket på ett korrekt sätt eller göra mål mot ett väldigt skickligt lag. Överlev detta ”träningsläger” för att låsa upp en specialspelare att lägga till ditt lag (se *Låsa upp spelare*).

Låsa upp spelare

När du klarat av en skicklighetszon låses en extra spelare upp. Den upplåsta spelaren blir sedan tillgänglig på menyn där du skapar lag (för mer information, se *Skapa lag* på sidan 14). Den nya spelarens skicklighet motsvarar det du tränade på i den skicklighetszon du vann honom. Till exempel har spelaren du låser upp vid Grindutmaningen en utmärkt dribblingsförmåga.

Nivå	Upplåst spelare	Skicklighet
Grindutmaningen	Steve Sixpence	Dribbling/snabbhet
Kaos i öknen	Shane Sharpshoot	Skytte
Snurra sköldarna	Sir Pinpoint	Passningar
Galna mumier	Eddie Elbow	Tacklingar
Skydda skatten	Horatio Header	Nickar
Skicklighet och kyla	Reigel	Allroundspelare

MULTIPLAYER

Hur ska du kunna veta hur bra du är utan att möta några kamrater? I *Football Mania* kan upp till fyra spelare vara med i en match. Varje spelare kontrollerar sin del av det som utspelas.

Multiplayer vänskapsmatch

I en vänskapsmatch i multiplayer kan du spela mot dina kamrater på en skärm. Du kan ställa in de flesta alternativen själv och även välja om turbopaket ska användas eller inte. Det finns två olika variationer på spelet:

Man mot man

Två spelare i lag

I detta multiplayerläge kan du välja valfri plan av de upplåsta som finns.

Multiplayer äventyrsläget

Du kan ansluta två spelkontroller så att två kamrater kan spela äventyrsläget tillsammans. Båda spelar för samma lag samtidigt mot datorn.

Multiplayer i äventyrsläget skiljer sig lite från vänskapsläget. Du kan välja ditt lag från de upplåsta miljöerna. Spelarna tilldelas sedan i början av varje match.

Multiplayer LEGO® Cup

Multiplayer i LEGO Cup är identiskt med vänskapsläget förutom själva cupspelet. Här har du också två spelalternativ:

Man mot man

Två spelare i lag

TURBOPAKET (POWER-UPS)

I detta avsnitt beskrivs de olika turbopaket som finns i spelet, hur de ser ut och hur de fungerar.

De olika turbopaketen

	**Stjäla bollen**	Detta turbopaket teleporterar bollen från nuvarande position till den spelare du kontrollerar.
	**Fartmonster**	Ökar dramatiskt farten för ditt lag.
	**Omvända kontroller**	Med detta turbopaket kastar du om din motståndares kontroller.



Raketboll Förvandlar bollen till en raket som flyger mot motståndarnas mål. Raketen kan träffa upp till två spelare innan den exploderar och förvandlas tillbaka till en boll.



Exploderande bomb Förvandlar bollen till en tickande bomb. När stubinen brunnit ned säger det PANG! och alla motståndarspelare som finns i närheten slås omkull (förutom målvakten).



Stålman Detta turbopaket skapar ett ogenomträngligt fält runt de spelare du kontrollerar, men endast för en kort stund. Stålmansspelaren blir normal igen efter två tacklingar (eller kollisioner med motståndare). Detta turbopaket kan inte överföras till någon annan spelare.



Ge hit! Ge hit! Med detta turbopaket stjäls din motståndares turbopaket.



Joker Precis! Det kan vara *vad som helst*. Efter att ett turbopaket slumpvis valts ut måste du aktivera det genom att trycka på knapp **4**.

Samla turbopaket

Turbopaketen är de små ikoner som ligger inuti glaslådor på planen. Du samlar turbopaket genom att springa över dem. Svårare är det inte!

Använda turbopaket

När du samlat upp ett turbopaket visas det längst ned på skärmen i rutan för ditt lag. Varje lag kan endast ha ett turbopaket åt gången. Om du vill samla in ett annat turbopaket måste du först aktivera det du har.

- För att aktivera ett turbopaket, tryck på knapp **4**.

Turbopaket vid multiplayerspel

Alla spelare kan samla turbopaket. De visas längst ned på skärmen i lagets turbopaketlaget. Valfri spelare kan sedan när som helst använda ett turbopaket, så det är viktigt att ha ett bra samarbete.



MEDVERKANDE

Silicon Dreams Studio Limited

Konceptdesign: David Rutter, Mark James, Andy Hersee

Speldesign: Football Mania Team

Speciellt tack till: Andy Lee

Programmeringsansvarig: Mark James

Programmerare: Iain Hutchison, Ian Tomkins, Mark Newington, Bob Dawe, Garry Brady, Dave Malcolm, Roxby Hartley, Giles Park, Theodore Ntogiakos

PC-motor och bibliotek: Leigh Davies, Jon Story

Konsolmotor och bibliotek: Rod Mack, Andy Sage

Verktygsprogrammering: Dave Malcolm, Tim Pynegar

Kompletterande programmering: Andy Hersee, Adrian Cook, Martin Nicholas

Grafikansvarig: Dave Whitehead

Karaktärsmodellering: Nina-Simeone Drabwell, Jonathan O'Connor, Brian Hartley

3D-modellering och bakgrunder: Nina-Simeone Drabwell, Dave Whitehead, Brian Hartley, Mike Snowdon, Gav Cooper, Kevin Wicks, Shane Mitchell, Jonathan O'Connor

Tack till: Michael Leslie

Karaktärsanimering: Jonathan O'Connor, Alex Montagnani, Ian Lovell. Simon Hodgkiss

Producent: David Rutter

Associerad producent: John Jennings

Testning: Troy Lonergan

Musik och ljudeffekter: John Hancock, Stafford Bawler

Verkställande direktör: Gavin Cheshire

Teknisk chef: Andy Hersee

Grafikchef: Nina-Simeone Drabwell

PR-chef: Dene Landucci

Teknisk support: Martin Smith, Jason Sheldon

Speciella tack till: Geoff Brown, Darren Drabwell, Linda Richardson, Katie Cromwell, Victoria Stacey, Linda Clarke, Carole O'Neill, Helena Giles och alla på Silicon Dreams Studio och Kaboom Studios

LEGO®

Vice President för programvara: Tom Stone
Produktionschef: David Ratcliffe
Seniorproducent: Darren Potter
Producent: Dan Llewellyn
Associerad producent: Lawrence Doyle
Ansvarig för programvaruoperationer: Kevin Turner
Projektledare: Geoff Smith
Teknisk chef: Ian Johnson
Programvaruanalytiker: Warren Leigh
Varumärkeschef: Sean Ratcliffe
Marknadschef: Sara Marshall
Ansvarig för Business Affairs: Clive Illenden
Business Affairs Executive: Staci Kalama
Marknadsundersökningschef: Tim Price
Tack till: Alla på LEGO Software för deras feedback och stöd

Electronic Arts Redwood Shores

Produktion

Exekutiv producent: Dave Ross
Associerad producent: Michael Ress
Internationell produktionschef: Atsuko Matsumoto
Internationell produktionsspecialist: Jonathan Silverman
Senior produktchef: Steve Perkins
Produktchef: Anne Kain
PR: Nyla Comisso, Tim McDowd
Projektledning förpackning: Scott Gillette
Studiooperationer: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco
Mastering: Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko
Dokumentationsskribenter: Kevin Lamb, Lambo Creative
Dokumentationsredaktör: Dan Davis
Kundkvalitetskontroll: Simon Steel, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Ben Smith, Russell Medeiros
Konfigurationstesting: Dave Koerner, Dave Caron, Mark Gonzales, Angelo Bayan
Testansvarig: Kurt Hsu
Projektsupervisor: Ludon Lee
Testansvarig: Justin Mcleod
Assisterande testansvarig: Andrew Cook
Testare: Michael Cribbin, David Higuchi, Charles Paw, Jason Ng, Isa Abdul-Aziz, Zach Mumbach, Stewart Graff

Speciella tack: Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Frank Pape, Tom Frisina, Harald Seeley, Scott Evans, Josh Hendren, Paul Armatta, Ken Balthaser, Jamil Dawsari, Matt Mcknight, Jeff Hasson, Celeste Murillo, Evelyn Walker

Electronic Arts Europa

Projektledare europeisk lokalisering: Isabelle Martin

Lokaliseringsansvariga: Danmark/Sverige – Rebecca Persson; Italien – Micaela Belluzzo; Tyskland – Michaela Bartelt; Frankrike – Christine Jean; Spanien – Luis Pines

Lokaliseringskoordination: Danmark – Rebecca Persson; Sverige – Mia Opancar; Tyskland – Bettina Bachon; Storbritannien – Rebecca Gordon; Spanien – Jose Luis Rovira

Översättare: Danmark – Steen Schnack; Sverige – Magnus Jildestad; Italien – Project Synthesis; Tyskland – Britta Haimüller, Nadine Monschau, Robert Böck; Frankrike – Nathalie Duret; Storbritannien – Gerry Mcginley; Spanien – Enrique Sanchez-Real

Språktestning: Danmark – Lars Andersen; Sverige – Joel Börjel; Italien – Project Synthesis; Tyskland – Dirk Vojtilo; Frankrike – Lionel Berrodier; Spanien – Antonio Yago, Jose Ramon Sagarna; Storbritannien – Dave Fielding

CQC operativ chef: Linda Walker

CQC testchef: Jean-Yves Duret

CQC testsupervisor: David Fielding

CQC testledare: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

CQC testteam: James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Luke Didd, Fritz Ehlers, Oliver Hampton, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Ramon Alvarez-Mella, Gary Napper, Tuire Ollila, Ian Smithers, Steffen Thjell-Moller, Iain Willows, Björn Sjöden

CQC plattformsansvarig: James Featherstone

CQC plattformsspecialister: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Produktionschef: Jenny Whittle

Bokföringsansvarig: Silvia Byrne

Kreativ bokföringschef: Candice Westman

Dokumentationslayout och översättningskoordination: Paul Ryan

Koordinator webblokalisering: Ai-Lich Nguyen

Materialkoordinator: Emma Ward

Studiooperatörer: Anne Miller, Phil Jones

Marknadschef: Susann Oelschlegel

Marknadsassistent: Christian Sponziello

Behöver du teknisk support? Se den medföljande installationsguiden för teknisk supportinformation.

Anmärkning

ELECTRONIC ARTS FÖRBEHÅLLER SIG RÄTTEN ATT FÖRBÄTTRA DEN PRODUKT SOM BESKRIVS I DENNA HANDBOK, NÄR SOM HELST OCH UTAN FÖREGÅENDE MEDDELANDE.

ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG INGET GARANTIANSVAR, VARE SIG UTTRYCKLIGT ELLER UNDERFÖRSTÅTT, AVSEENDE DEN HÄR HANDBOKEN, DESS KVALITET, SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. HANDBOKEN TILLHANDAHÅLLS “I BEFINTLIGT SKICK”. ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG VISSA BEGRÄNSADE GARANTIER MED AVSEENDE PÅ PROGRAMVARAN OCH DEN MEDIA DEN LEVERERAS PÅ. ELECTRONIC ARTS KAN INTE I NÅGOT FALL HÅLLAS ANSVARIG FÖR DIREKT ELLER INDIREKT SKADA.

GARANTIVILLKOREN GÄLLER INTE I DE FALL KÖPAREN ÄR EN KONSUMENT SOM FÖRVÄRVAT PRODUKTEN FÖR ENSKILT BRUK, I DEN MÅN OCH I SÅDAN DEL GARANTIVILLKOREN BEGRÄNSAR KONSUMENTENS RÄTTIGHETER ENLIGT KONSUMENTKÖPLAGEN.

Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att den media på vilken programvaran är inspelad på är fri från material- och tillverkningsfel under 90 dagar efter inköpsdagen. Under denna period kommer felaktig media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto eller kopia därav, en redogörelse beskrivande defekten, den felaktiga median och din adress.

Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt.

Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls “i befintligt skick”, och ej heller media som har utsatts för felaktig användning, skada eller orimlig användning.

Returer efter garantin

Electronic Arts kommer (om nuvarande lager tillåter) att byta ut media som skadats av användaren, om originalmedian återsänds.

Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid.

Om du har några frågor om denna produkt, kontakta Electronic Arts kundservice för hjälp. Ring oss på 08-546 645 70, måndag till fredag, 13.00–17.00. Eller skriv till oss via e-post: nordicsupport@ea.com

Electronic Arts Customer Service, Business Campus, Johanneslundsvägen 2, 194 81 Upplands Väsby, Sverige.


GO
www.LEGO.com
JOIN THE FUN!